Ганслингер

Воинский архетип

Большинство воинов и мастеров битвы проводят многие годы, совершенствуя свое искусство фехтования, стрельбы из лука или владения копьем. Совершенствование навыков владения оружием всегда являлось настоящим призванием воина.

Однако для некоторых изобретение ручного арбалета не является пиком инженерной мысли. Эксперименты с алхимическими компонентами и редкими металлами открыли секрет пороха. Те немногие, кому удалось выжить во время таких экспериментов, стали изобретателями первых видов огнестрельного оружия.

Данный архетип специализируется на навыках проектировки, создания и утилизации мощного и очень опасного оружия дальнего боя.

Креативное мышление и безупречная точность прицела позволяют вам стать смертоносной силой. Однако вооружение в ваших руках нестабильно и в любой момент может нанести вам серьезное увечье, оставив вас без возможности продолжать бой. Такова, к сожалению, цена за использование нового, плохо изученного вида технологий в мире, где магические энергии всегда управляли мирозданием.

Мастерство огнестрельного оружия

Выбирая данный архетип на третьем уровне, вы обучаетесь пользоваться огнестрельным оружием. Отныне вы добавляете бонус мастерства к броскам на атаку, если используете огнестрельное оружие.

Оружейник

Выбирая этот архетип на третьем уровне, вы добавляете бонус мастерства к броску использования Инструментов Оружейника. Вы можете использовать их для создания боеприпасов, починки огнестрельного оружия и даже его создания на усмотрение мастера. Некоторые редкие виды огнестрела доступны только через изготовление.

Выдержка

Вы получаете количество очков выдержки, равное вашему модификатору мудрости (не меньше 1). Вы можете использовать очки выдержки для осуществления специальных атак вашим огнестрельным оружием. Специальная атака может быть совершена только одиночным выстрелом. Очки выдержки можно восстановить следующими способами:

Критическое попадание. В момент критического попадания огнестрельным оружием вы восстанавливаете одно очко выдержки. Критический спасбросок при выходе из бессознательного состояния не восстанавливает очки выдержки.

Убийство противника. Когда вы убиваете опасного противника (на усмотрение мастера), вы восстанавливаете одно очко выдержки.

Также вы восстанавливаете очки выдержки после короткого или продолжительного отдыха.

Меткий выстрел

Начиная с 3-го уровня вы можете потратить 1 очко выдержки, чтобы получить преимущество при следующей атаке огнестрельным оружием в этом ходу.

Быстрая реакция

Достигая 7-ого уровня вы получаете бонус мастерства к броску вашей инициативы. К тому же вы можете сменить один вид огнестрельного оружия на другой, не затрачивая на это действия.

Ожесточенный выстрел

На 7-ом уровне вы обучаетесь полностью использовать потенциал вашего огнестрельного оружия. Вы можете потратить 1 или более очков выдержки во время атаки огнестрелом. За каждое потраченное очко бросок атаки получает +2 к показателю осечки. При попадании вы можете бросить дополнительные кости урона за каждое потраченное очко выдержки.

Прицельный выстрел

На 10-ом уровне вы оттачиваете свое искусство прицеливания. Вы можете потратить 1 очко выдержки для совершения атаки в определенную часть тела противника. Если эта часть тела не видна вам, или отсутствует у данного противника, вы наносите обычный урон, без дополнительного эффекта.

Сложность спасброска = 8 + ваш бонус мастерства + ваш модификатор ловкости

Голова. При попадании цель получает обычный урон и должна пройти спасбросок телосложения. В случае провала она будет иметь помеху ко всем своим атакам до конца своего следующего хода.

Руки. При попадании цель получает урон и должна пройти спасбросок Силы. В случае провала цель роняет предмет, которым она вооружена.

Торс. При попадании цель получает урон и отбрасывается на 10 футов в противоположную от вас сторону.

Ноги/крылья. При попадании цель получает урон и должна пройти проверку Силы. В случае провала цель будет сбита с ног.

Молниеносная перезарядка

На 15-ом уровне вы можете перезарядить любое огнестрельное оружие бонусным действием.

Пробивающий выстрел

На 15-ом уровне вы получаете возможность пробивать выстрелом противников. Вы можете потратить одно очко выдержки перед атакой огнестрельным оружием, наносящим колющий урон. При попадании вы можете совершить бросок атаки против любой цели, находящейся на линии огня. Осечка может произойти только при первом выстреле.

Злой умысел

На 18-ом уровне попадание огнестрельным оружием считается критическим при значении броска 19-20.

Критическое кровотечение

На 18-ом уровне при критическом попадании огнестрельным оружием ваша цель дополнительно получает половину урона от атаки в конце своего хода.

Амуниция

Любое огнестрельное оружие требует соответствующих боеприпасов для атаки. Иногда их практически невозможно купить или найти. Однако, при наличии соответствующих материалов, амуницию можно изготовить, используя Инструменты Оружейника (затраты по времени и материалам определяет Мастер). Каждое огнестрельное оружие использует свои уникальные боеприпасы.

Свойства огнестрельного оружия

Огнестрельное оружие - опасный, но крайне мощный вид вооружения. Ниже представлены его свойства. Цифра рядом с названием параметра определяет его степень. Эти свойства заменяют оригинальные свойства оружия D&D.

Перезарядка. Из оружия можно выстрелить число раз, равное степени свойства "Перезарядка". После этого нужно потратить 1 атаку или действие, чтобы перезарядить оружие. Для совершения перезарядки хотя бы одна рука должна быть свободна.

Осечка. Когда вы совершаете атаку огнестрельным оружием, и значение броска равно или ниже значения "Осечки", ваше оружие клинит. Вы промахиваетесь и не можете пользоваться этим оружием, пока оно не будет отремонтировано. Починить оружие можно потратив на это действие и совершив успешный бросок использования Инструментов Оружейника (Сложность = 8 + показатель Осечки). При провале оружие считается серьезно поврежденным и может быть восстановлено только вне боя.

Рассеивание. Бросок атаки совершается против всех существ в конусе длиной 30 фт. одновременно. Если цель находится вплотную к вам и попадает в конус, то получает двойной урон.

Разрывное. При попадании, все цели в радиусе 5 фт. от цели должно совершить спасбросок Ловкости (Сложность = 8 + ваш бонус мастерства + ваш модификатор ловкости) и в случае провала получают 1д8 урона от огня. При промахе патрон не детонирует.

Огнестрельное оружие

Название	Цена	Урон	Вес	Дальность	Свойства
Пистоль	250г	1d10 колющий	3 фнт	(100/400)	Перезарядка 4, Осечка 1
Мушкет	500г	1d12 колющий	10 фнт	(200/800)	Двуручное, Перезарядка 1, Осечка 2
Пепербокс	450г	1d10 колющий	5 фнт	(150/600)	Перезарядка 6, Осечка 2
Мушкетон	500г	1d8 колющий	10 фнт	(15/30)	Перезарядка 2, Осечка 3, Рассеивание
Винтовка	Крафт	2d12 колющий	25 фнт	(300/1200)	Двуручное, Перезарядка 1, Осечка 3
Ручная мортира	Крафт	2d8 огонь	10 фнт	(30/60)	Перезарядка 1, Осечка 3, Разрывное

Critical Role:

Prominent voice actor Matthew Mercer plays Dungeon Master to a group of fellow voice actors, bringing epic D&D adventures to life in front of a live audience on Twitch of up to 250,000 unique viewers every week. These talented artists from favorite video games and television shows effortlessly weave together action, drama and comedy to create a unique experience that embodies what every gamer loves about role playing games.

Critical Role is more than just a regular pen and paper RPG. It is truly an immersive, global experience for players and fans alike, one that highlights the humor and adrenaline-pumping action that roleplaying games can offer. Come experience it every Thursday at 7pm Pacific time at www.twitch.tv/geekandsundry, or at Geekandsundry.com!

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, and all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries.

This work contains material that is copyright Wizards of the Coast and/or other authors. Such material is used with permission under the Community Content Agreement for Dungeon Masters Guild.

All other original material in this work is copyright 2016 by Matthew Mercer and published under the Community Content Agreement for Dungeon Masters Guild.